

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1) **PG** (Primo Giocatore) = chi ottiene il risultato più alto da un tiro di 1d10.
- 2) **PG** (Primo Giocatore) sceglie e definisce le quattro sezioni della mappa.
- 3) **SG** (Secondo Giocatore) sceglie le 2 nazionalità.
- 4) **PG** sceglie con quale delle 2 nazionalità giocare.
- 5) **SG** sceglie il proprio bordo mappa iniziale.
- 6) Ogni giocatore mescola il proprio mazzo e consente all'avversario di tagliarlo.
- 7) **PG** piazza le proprie unità sulle due prime file del proprio bordo mappa.
- 8) **SG** piazza le proprie unità sulle due prime file del proprio bordo mappa.

SEQUENZA DI GIOCO

- 1) **Fase dello Scarto** - scartare alcune o tutte le carte dalla propria mano.
- 2) **Fase della Pesca** - pescare carte fino a riportare 5 carte alla propria mano.
- 3) **Fase Movimento** - dovete muovere solo 1 unità.
 - ★ **Fanteria (Infantry)** - 1 solo spazio.
 - ★ **Cavalleria (Knight)** - 1 o 2 spazi. Non è permesso il mov. all'indietro.
 - ★ **Carta Rifornimento (Supply Card)** - solo 1 movimento per turno per 1 unità per 1 spazio extra *oppure* Ripristinare 1 unità a Forza Ridotta.
 - ★ **Carta Marcia Forzata (Forced March Card)** - solo 1 movimento per 1 unità per 1 spazio extra (*non applicabile per unità su spazio Campo o Palude*). Permette all'unità il movimento di 1 spazio all'indietro.
 - ★ **Carta Guerriglia (Guerrilla Card)** - Giocabile solo dal giocatore in difesa per negare gli effetti delle carte **Rifornimento (Supply)**, **Marcia Forzata (Forced March)** e **Raggruppamento (Regroup)**.
- 4) **Fase Combattimento** - Potete dichiarare **un** solo combattimento.
- 5) **Fase di Ripristino** - Ripristinare una unità Ridotta e/o piazzare un Fortino.
 - ★ Ripristinare una unità a Forza Ridotta girandola sul lato a Piena Forza tramite il gioco di una delle seguenti carte:
 - ⊗ **Carta Rifornimento (Supply Card)**.
 - ⊗ **Carta Raggruppamento (Regroup Card)** - Solo per gli *Ottomani*.
 - ⊗ **Carta Unità Corrispondente** all'unità che si vuole Ripristinare, detto anche "**Tentativo di Rinforzo**".
 - ⊗ **Carta Comandante (Leader Card)** - Solo se il risultato del lancio di 1d6 è nel range del Recupero (*Rally*) descritto nella carta.
 - ⊗ **Carta Guerriglia (Guerrilla Card)** - Se giocata dal giocatore avversario annulla gli effetti delle carte per la Fase di Ripristino ad eccezione della carta Comandante (*Leader Card*).
 - ⊗ **Carta Fortino (Redoubt Card)** - Piazzate il segnalino Fortino sotto la vostra unità.

VITTORIA

- 1) **Attrito** - Se avete eliminato 5 unità nemiche = avete vinto la partita. Se la vostra 5a unità è stata eliminata a fronte di un attacco = perdetevi.
- 2) **Notte** - Fine del gioco quando entrambi i giocatori pescano l'ultima carta di entrambi i mazzi (*chi finisce prima, rimescola il proprio mazzo*).
 - ★ **Spazi**: giocatore che ottiene più spazi occupati sul lato nemico della mappa.
 - ★ **Spazi incontrastati**: spazi adiacenti (*almeno 2*) alle vostre unità, liberi da unità avversarie, sul lato nemico della mappa (*no in diagonale*). Lo spazio **Lago** seppur impassabile rientra nel conteggio dei PV. (*gli spazi occupati non devono avere unità nemiche adiacenti*).
 - ★ Il giocatore che ha eliminato più unità avversarie.

COMBATTIMENTO - ASSALTO E IMBOSCATA

- 1) **Attacco** - L'Assalto si esegue giocando una carta **Unità Corrispondente** all'unità attaccante (*non in Palude*).
 - [**Imboscata**] - Giocare una carta **Imboscata (Ambush)** per attaccare qualsiasi unità sulla mappa.
- 2) **Obiettivo** - Una unità nemica adiacente all'unità attaccante.
 - [**Imboscata**] - Qualsiasi unità nemica sulla mappa.
- 3) **Ritirata** - Difendere una unità giocando una carta **Ritirata (Withdraw)** oppure **solo** per la nazione degli **United States**, giocando una carta **Unità Corrispondente** all'unità che ritira con un valore di Ritirata ottenuto da un lancio di 1d6 - Se l'unità in difesa non si è Ritirata, il difensore può ora giocare carte **Unità Corrispondenti** a quella unità per aumentare il suo totale di difesa.
- 4) **Carte Difensive** - Difendere una unità giocando una carta **Ritirata (Withdraw)** oppure **solo** per la nazione degli **United States**, giocando una carta **Unità Corrispondente** all'unità che ritira con un valore di ritirata ottenuto da un lancio di 1d6.
- 5) **Carte Attaccanti**
 - [**Imboscata**] Insieme si può giocare qualsiasi altra carta eccetto **Skirmish**.
 - ★ **Comandante (Leader)** - Solo **una** per combattimento (*comando/com-battimento non sono giocabili contemporaneamente*).
 - ⊗ **Comando**: determina quante unità il Comandante può guidare all'attacco per dare supporto all'unità principale (*le unità di Supporto devono essere adiacenti all'unità attaccata*).

- ⊗ **Combattimento** - può essere direttamente sommato alla Forza di attacco o difesa dell'unità in combattimento.
- [**Imboscata**] - può essere direttamente sommato al risultato del 1d10 della carta Imboscata.
- ⊗ **Inseguimento (Pursuit)** modifica tutti i tiri di dado per l'*Inseguimento*. Questo facilita la Cavalleria nel causare Colpi nell'*Inseguimento*.
- ⊗ **Ripristino (Rally)** - La carta Comandante viene giocata nella *Fase di Ripristino*, il giocatore indica un'unità che tenta di ripristinare e tira 1d6.
- ★ **Attacco a Fondo (Committed Attack)** - massimo una carta per unità attaccante/supporto. **L'unità attaccante subisce un Colpo**.
- ★ **Zappatori/Genieri (Sappers/Engineers)** - Queste carte negano il bonus +3 in difesa fornito dal Fortino durante un combattimento.
- ★ **Schermaglia (Skirmish)** - Consente al giocatore attivo di annullare il combattimento iniziato. Il giocatore attivo riprende in mano la carta unità utilizzata per iniziare il combattimento. Il difensore scarta tutte le carte giocate. L'unità attaccante può essere mossa sino a 2 spazi in qualsiasi combinazione di direzioni (*eccetto in diagonale*).
- ★ **Carte Unità** - Ogni **Carta Unità** giocata deve corrispondere ad ogni unità che vi è in campo per l'Attacco e il Supporto.

6) Determinare i Totali

Il totale di Attacco è la somma di:

- ★ Forza dell'unità attaccante (*non presente in una Imboscata*);
- ★ Tiro di dado indicato nella carta Unità o Imboscata;
- ★ Benefici del terreno;
- ★ Valore di Combattimento del Comandante (9.1); oppure
- ★ Forza delle unità di Supporto (6.4); e
- ★ Tiri di dado aggiuntivi dalle carte Unità delle unità di Supporto (6.4).

Il totale di Difesa è la somma di:

- ★ Forza dell'unità in difesa;
- ★ Valore difensivo della carta Unità difensiva giocata;
- ★ Benefici del terreno;
- ★ Benefici del Fortino;
- ★ Valore di Combattimento del Comandante.

7) Risultato del Combattimento

Attacco < Difesa	Tutte le unità attaccanti prendono un Colpo
Attacco = Difesa	Nessun effetto
Attacco > Difesa	Difensore sceglie: Colpo o Ritirata
Attacco >= 2x Difesa	Attaccante sceglie: Colpo o Ritirata
Attacco >= 3x Difesa	Colpo e Ritirata
Attacco >= 4x Difesa	Unità eliminata

- ★ **Unità eliminata**: rimuovere dal gioco.
- ★ **Colpo**: una unità a Piena Forza, viene girata sul lato a Forza Ridotta - Una unità a Forza Ridotta, viene eliminata.
- ★ **Ritirata**: l'unità arretra di 1 spazio verso il proprio bordo mappa - se non è possibile arretrare può muovere sempre di 1 spazio: lateralmente *oppure* come ultima possibilità verso il bordo mappa avversario - se non è possibile muovere in nessuna direzione l'unità viene eliminata.
- ★ **Avanzata**: una unità in Attacco/Supporto *deve* avanzare nello spazio lasciato libero dall'unità che effettua la Ritirata (*o che viene eliminata*). Alcune carte Unità hanno l'indicazione "**Non obbligata ad avanzare**"; nel caso sia giocata una tale carta, l'unità non è obbligata ad avanzare. Se è stata coinvolta nell'attacco più di una unità, tutte le unità devono avere indicato nella propria carta Unità tale frase o una delle unità deve avanzare. *Non è consentita l'avanzata dopo il combattimento in un'Imboscata, Bombardamento o Scarica*.
- ★ **Inseguimento**: una unità di Cavalleria, *dopo aver eseguito un'Avanzata* può eseguire l'*Inseguimento (Pursuit)*, lanciando un dado per ogni carta **Unità Corrispondente** giocata nel combattimento per quella unità di Cavalleria. Ogni risultato che rientra nel range dell'*Inseguimento (Pursuit)* descritto nelle carte giocate equivale ad un Colpo. Se nell'Assalto è stato usato un Comandante con un modificatore per l'*Inseguimento (Pursuit Mod.)* quel modificatore viene aggiunto o sottratto per modificare tutti i tiri di dado per l'*Inseguimento* che si svolgono in questo combattimento.

Nota: alcuni Comandanti nel gioco non hanno un valore di Inseguimento.

COMBATTIMENTO - BOMBARDAMENTO E SCARICA

- 1) **Attacco** - Giocare una carta **Unità Corrispondente** all'unità attaccante che include un valore di Bombardamento (**Bombard**) o Scarica (**Volley**).
 - 2) **Obiettivo** -
 - ★ **Bombardamento (Bombard)** - Fino a due spazi adiacenti (*Unità/Terreni bloccano la LOS*).
 - ★ **Scarica (Volley)** - Unità adiacente. Anche da uno spazio *Palude*.
- ### Determinare i Totali
- ★ **Attacco** - risultato del lancio di dado (*2d6 o 1d10*) corrispondente all'unità + benefici del terreno.
 - ★ **Difesa** - Forza dell'unità in difesa + benefici del terreno.

TERRENI

SPAZIO LIBERO o FORTINO



Se lo spazio è libero: nessun vantaggio o penalità.
Se è presente una unità: blocca la LOS.
Se è presente un Fortino: +3 in Difesa.

BOSCO



+2 in Difesa.
Blocca la LOS.

CITTA'



+3 in Difesa.
Blocca la LOS.

COLLINA



+2 in Difesa.
+2 in Attacco in uno spazio che non sia Collina
Blocca la LOS.

CAMPO



Fine Movimento.

PALUDE



+1 in Difesa.
Fine Movimento.
Da questo spazio non si può dare inizio ad un Assalto.

LAGO



Impassabile.

CARTE QUARTIER GENERALE

Army	Ambush	Committed Attack	Forced March	Guerrilla	Leader	Redoubt	Regroup	Sappers/Engineers	Skirmish	Scout	Supply	Withdraw
Armata	Imboscata	Attacco a Fondo	Marcia Forzata	Guerriglia	Comandante	Fortino	Raggruppamento	Zappatori/Genieri	Schermaglia	Spia	Rifornimento	Ritirata
Austria	2	1	-	2	4	3	-	-	2	-	4	2
Francia	-	-	3	-	6	1	-	1	1	-	4	4
G.B.	-	1	2	-	5	2	-	1	1	1	4	3
Ottomana	-	4	-	-	4	-	7	-	-	-	-	5
Prussia	-	1	3	1	4	3	-	-	2	-	4	2
Russia	-	3	-	2	6	2	-	-	1	-	4	2
Spagna	-	-	-	5	5	4	-	-	1	-	2	3
U.S.	4	-	-	-	5	3	-	1	1	1	3	2

DESCRIZIONE CARTE

Ambush - Giocate questa carta per iniziare un attacco. Attaccate qualsiasi unità sulla mappa usando 1d10. Si possono giocare carte difensive e altre carte di attacco eccetto la carta **Skirmish**.

Un imboscata è considerata provenire dall'interno del quadrato occupato dall'unità in difesa. Se il difensore occupa un quadrato con qualsiasi terreno, compresi i colli, non vi è alcun beneficio per l'attaccante anche se il difensore ne beneficia ancora. L'unità difendente può ritirarsi da questo combattimento.

Committed Attack - Aggiungete 2d6 al totale del vostro combattimento per un attacco che avete iniziato. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. L'unità attaccante viene ridotta alla fine del combattimento.

Forced March - Una qualsiasi unità che avete mosso in questo turno può muovere di uno spazio aggiuntivo.

Leader - Un Comandante può usare solamente il suo valore di **Combattimento** o **Comando**, non entrambi nello stesso combattimento.

☉ **Comando**: questo valore determina quante unità il Comandante può guidare all'attacco. Vedere unità di supporto - 6.4.

☉ **Combattimento**: il valore di combattimento di un Comandante può essere direttamente sommato al valore di attacco o difesa in un combattimento.

★ **Ripristino**: (*Rally*) la carta Comandante viene giocata nella Fase di Ripristino, il giocatore indica un'unità che tenta di ripristinare e tira 1d6. Se il numero ottenuto rientra nell'intervallo di Ripristino del Comandante, questa viene ripristinata.

★ **Inseguimento**: (*Pursuit*) se è stato usato un Comandante in un attacco, il modificatore per l'Inseguimento viene utilizzato per modificare tutti i tiri di dado per l'Inseguimento se si svolge in questo combattimento. Questo facilita la cavalleria nel causare colpi nell'inseguimento.

Nota: alcuni Comandanti nel gioco non hanno un valore di Inseguimento.

★ **Grande Batteria**: solo Napoleone ha questa opzione. Questa consente di effettuare un Bombardamento da parte di qualsiasi unità francese ad un raggio di 2 spazi. Il valore di attacco (indicato come Danno sulla carta) è 2d10 più i benefici del terreno.

Guerrilla - Giocatela per evitare una delle azioni seguenti del nemico:

- Gioco di una carta di Rifornimento (*Supply*).
- Gioco di una carta di Raggruppamento (*Regroup*).
- Gioco di una carta di Marcia Forzata (*Forced March*).
- Gioco di un tentativo di Rinforzo (cioè carte rinforzo usate per incrementare la forza di combattimento di un'unità; non si può usare per annullare la carta Unità usata per iniziare il combattimento).

Redoubt - Ponete un segnalino Fortino sotto un'unità. Questa aggiunge 3 al suo totale di difesa. Si può giocare un solo Fortino per turno.

Regroup - Giocatela nel corso della Fase di Ripristino per riportare un'unità da forza ridotta a piena forza.

Snappers/Engineers - Annulla qualsiasi Fortino usato nel corrente combattimento. Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive.

Skirmish - Giocatela dopo che sono state giocate tutte le carte difensive. Spostate l'unità attaccante sino a 2 spazi in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni. Riprendete in mano la carta da combattimento che avete usato per iniziare il combattimento. Il difensore scarta tutte le sue carte difensive che ha giocato.

Scout - Guardate le carte in mano all'avversario. Giocabile in qualsiasi momento del vostro turno.

Supply - Potete usare questa carta per fare una delle seguenti azioni:

- Muovere una seconda unità nel corso della Fase di Movimento.
- Ripristinare un'unità da forza ridotta a piena forza.

Withdraw - L'unità difendente può ritirarsi dal combattimento dopo che è stato dichiarato l'attacco ma prima di tirare i dadi. Non si possono giocare altre carte difensive.